

The background of the entire page is a vibrant, abstract composition of numerous thin, colorful sticks or sticks of chalk in various colors (red, yellow, green, blue, purple, orange, black) scattered across a white surface. Interspersed among the sticks are small, colorful paint splatters and smudges, creating a sense of dynamic movement and creative process.

ISTÄLLET FÖR TRÄD

om den kreativa processen

Ett examensarbete i landskapsarkitektur av Lotta Palmgren
institutionen för stad och land, SLU, Ultuna
september 2006



Abstract

The title of this project: "Istället för träd" translates as "Instead of trees" or "Replacing trees". By looking at different ways of replacing trees in the urban environment through functionality analysis, I study the creative process. To achieve this, I present eleven different ideas, and follow and analyse the process of sketching. One conclusion about the creative process is that it is a non-linear chain of events influenced by factors like method, external impressions and chance. A complete design, "Trasmattan" ("The rag") is presented. It consists of a colourful striped carpet made from rubber surfacing covering part of the sidewalks of the central street "Dragarbrunnsgatan" in Uppsala, Sweden.

Sammanfattning

Jag har valt att kalla mitt designprojekt **Istället för träd**, då jag utgår från sätt att ersätta träd i stadsbilden genom att analysera vad träden egentligen har för olika funktioner. Genom att gestalta trädets funktioner och samtidigt utforska den kreativa processen gör jag det möjligt att följa mitt eget idéskapande vilket är projektets syfte. Jag använder mig av en metod för designarbete där funktionerna renodlas och uttrycks i aktiv form, exempelvis ”att ge skugga”. Jag presenterar elva olika idéer och genom att visa dem och redovisa hur jag kommit fram till dem blir det möjligt att följa skissprocessen.

Mina slutsatser om den kreativa processen är bland annat att den är en icke-linjär händelsekedja och att faktorer som metod, intryck och slumpen inverkar. Kreativiteten kräver ställtid, en förberedelsestid där idéer så att säga får mogna. Det tycks även som att den kreativa processen fortsätter att pågå då man kopplar av.

En av idéerna har jag vidareutvecklat till färdig formgivning som presenteras i detta arbete. Det är en färgstark trasmatta i gummiassfalt som jag föreslår skall bredda ut sig längs Dragarbrunnsgatan i Uppsala. Jag har samarbetat med Uppsala kommun, som har för avsikt att omgestalta gatumiljön där.

Innehåll

Abstract	3
Sammanfattning	5
Innehåll	7
Förord	8
Inledning	10
En inspirerande bok	14
Att hitta det trädiga	20
Elva idéer	26
Skissprocessen	50
Analys	60
Trasmattan	68
Avslutande reflektioner	82
Källor	86

förord

Det här är ett designprojekt som i första hand handlar om att utforska själva den kreativa processen. Detta gör jag genom att pröva olika gestaltningsidéer för att ersätta träd i stadsbilden och redovisa hur idéarbetet gått till. En av idéerna presenteras som färdigt förslag. Arbetet är ett examensarbete 20 poäng inom ramen för landskapsarkitektutbildningen vid Institutionen för stad och land, SLU, 2006. Examinatorer för arbetet är Sofia Sandqvist som är adjunkt vid institutionen för stad och land och konstnären Anders Rönnlund.

Jag vill rikta ett stort tack till min handledare Ylva Dahlman, lektor vid institutionen för stad och land, som inspirerat och stöttat mig under processens gång. Hon har hjälpt mig att göra det jag ville. Jag vill även tacka Lisen Hessner vid Uppsala kommun som trott på min idé och engagerat sig för att den skall genomföras i Uppsala.

Johan Thun har varit till ovärderlig hjälp och med skarp blick läst och kommenterat det jag skrivit. Han har också uppmuntrat mig i tvivlande stunder. Jag vill också nämna Ida Palmgren som korrekturläst arbetet och min mamma Marianne Palmgren som bidragit med inspirerande samtal. Tack till er alla.

Lotta Palmgren Uppsala 11 sep

inledning

Kan man ersätta träd i stadsmiljön? I sådana fall hur? Kanske är det bara tanken som begränsar. I det här designprojektet som jag kallar **Istället för träd** har jag utgått ifrån grönskan i stadsmiljön och det som kan ta det planterade trädets plats. Projektet handlar om att utforska den kreativa processen genom att följa mitt eget idéskapande. Genom att gestalta flera idéer, och genom att redovisa hur jag kommit fram till dem, gör jag det möjligt att följa skissprocessen. För att komma fram till mina idéer har jag undersökt vilka trädets funktioner är. En av mina idéer har jag låtit leda till ett färdigt förslag.

Hur skall man då komma fram till vad som kan ta trädets plats? I boken *Vilda idéer och djuplodande analys om designmetodikens grunder* (Landqvist, 1994) beskriver Landqvist en metod där man renodlar de funktioner man vill uppnå med en design. För trädets funktionerna t.ex. vara "att ge skugga" eller "att vara affischpelare". Jag har med utgångspunkt i Uppsala stadskärna hämtat trädets olika funktioner och låtit mig inspireras till elva idéer. Jag har undersökt och provat olika alternativ genom att skissa. I skissarbetet har jag provat olika tekniker för att se vilka metoder och vilket arbetssätt som fungerar. Jag har försökt att förstå min egen kreativa process, hur man hittar inspiration,

hur det går till att kläcka idéer och hur man hittar en egen fungerande metod för det kreativa arbetet. En idé har jag formgivit till ett färdigt förslag. Det är en färgstark trasmatta i gummiasfalt som jag föreslår skall breda ut sig längs Dragarbrunnsgatan i Uppsala. Jag har samarbetat med Uppsala Kommun, som har för avsikt att omgestalta gatumiljön där.

Det finns alltså två syften med detta projekt. Dels vill jag undersöka den kreativa processen. Genom att pröva olika skisstekniker försöker jag att hitta fram till ett eget arbetssätt. Dels vill jag fullfölja en idé fram till färdigt förslag och hitta en metod för designarbete som fungerar.

Det designproblem som jag utgår ifrån rör ett av landskapsarkitekturens grundläggande formelement, trädet, som det finns flera skäl till att försöka hitta alternativ till. Dels fysiska skäl; till exempel är det en vanlig situation vid planering av stadens ytor att ledningar under mark förhindrar att man planterar träd, dels att man som landskapsarkitekt vill använda sig av en större repertoar vid gestaltningen av utemiljön än växtmaterial.

Projektet har målsättningen att nå fram till och presentera ett fungerande förslag med utgångspunkt i ovannämnda

resonemang om att ersätta träd i stadsmiljön och framförallt att visa hur designprocessen ser ut i just det här projektet.

Skriften är indelad i sex delar som jag kallar *en inspirerande bok, vilda idéer, skissprocessen, analys, avslutande reflexioner och appendix dragarbrunn*. I följande kapitel som är *en inspirerande bok* beskriver jag i stora drag Jan Landqvists bok *Vilda idéer och djuplodande analys* och redogör för hur jag använt mig av hans metoder. *Att hitta det trädiga* handlar om analysarbetet av trädets funktioner. Jag visar bland annat en lista på alla de funktioner som jag kommit fram till att trädet kan ha i stadsmiljö. I kapitlet *Elva idéer* visar jag ett antal idéer för alternativ för träd som jag prövat. Det är skisser och inga färdiga förslag. I det påföljande kapitlet *Skissprocessen* försöker jag sedan beskriva skissarbetet som lett fram till dessa idéer. Under rubriken *Analys* gör jag jämförelser mellan idéerna och analyserar skissarbetet. Som en del av projektet har jag även gjort en fördjupad formgivning för en idé och det förslaget presenterar jag i kapitlet *Trasmattan*. Avslutningsvis tänker jag tillbaka och reflekterar kring det egna arbetet i *Avslutande reflektioner*.

***en inspirerande
bok***

I *Vilda Idéer och djuplodande analys om designmetodikens grunder* (Landqvist, 1994) beskriver författaren Landqvist, som är industridesigner, en designuppgift som gavs som ett elevarbete vid Konstfack. Uppgiften var att hitta ett sätt att plocka ned frukt från träd utan att skada den, att formge en äppelplockare. Medan de flesta av elevernas lösningar kom att vara olika former av verktyg som plockade ned frukten stod en idé ut som annorlunda och mer nytänkande; ett nät som fångade upp frukten när man skakade på trädets stam. En enkel och genialisk lösning som inte låst sig vid tanken av vad en äppelplockare är. Ett exempel på formgivning där resultatet inte är givet på förhand.

Landqvist beskriver i sin bok designprocessen och visar på en metod för designarbete. För att kunna planera designarbetet behövs det enligt Landqvist att man har en idé om hur arbetsprocessen ser ut. Han sammanfattar designprocessens grundpelare som *Behov – analys – visualisering/gestaltning – resultat/produkt* (ibid, 1994, s.15). Han menar att allt designarbete är behovsrelaterat och att det utgår ifrån att lösa verkliga problem. Problemställningarna kan variera. Det kan röra sig om förbättringar, ny formgivning eller om mer innovativa problemlösningar. En viktig del av designarbetet som finns med

i de allra flesta designprojekt är analysen. Genom att vända och vrida och förstå de aktuella problemen som skall lösas skapas förutsättningar att skapa nytt. Analysen ligger sedan till grund för gestaltungsarbetet. I skisser och genom visualisering testas idéer för lösningar på designproblemet. Målsättningen för designarbetet är att i det färdiga resultatet hitta en optimal lösning där de uppsatta målen uppfylls och kraven från analysen tillgodoses.

Landqvist delar in designprocessen i olika etapper. Han ser elva sådana etapper och redogör för vad de innebär och vad man skall tänka på. Tanken är att det finns en kronologi som de flesta designprojekt följer. Varje designproblem kommer visserligen att vara unikt och det medför att arbetsprocessen skiljer en del mellan olika projekt. Det kan vara så att några etapper utgår medan andra etapper kräver mer tid. Att man i arbetet hoppar fram och tillbaka mellan olika etapper under arbetets gång är en del av processen. Landqvist menar alltså att uppställningen av etapper skall ses som en principskiss som anger riktlinjerna för arbetet och som gör det möjligt att planera projekt snarare än som regler att följa. Den etappindelning som Landqvist gör är i kronologisk ordning: 1.*Bakgrund och målsättning*, 2.*analys*, 3.*idé etapp*, 4.*tester och experiment*, 5.*presentationsskisser*, 6.*ritningsunderlag*

för modelltillverkning, 7.modelltillverkning, 8.utvärdering/uppföljning, 9.konstruktions- och ritningsarbete,10. prototyp tillverkning/serietillverkning, 11.marknadsföring (ibid, s.16-22).

Den analysmetod som Landqvist beskriver ingående är funktionsanalysen (ibid, s.34-58). Metoden går ut på att formulera designproblemen som en funktion och inte som en färdig lösning, att till exempel istället för sittmöbel bestämma funktionen till *att erbjuda sittplatser*. Tanken är att man på så sätt kan frigöra sig från förutfattade föreställningar om hur den färdiga designen kommer att se ut och skapa förutsättningar att tänka fritt. Landqvist beskriver funktionsanalysen som ett lagarbete där alla de eftersträvade funktionerna skrivs ned utan censur. Det är viktigt att även det uppenbara noteras och inte glöms bort. Man beskriver funktionerna kortfattat men begripligt, om möjligt med två ord, ett verb och ett substantiv. *Att erbjuda sittplatser, äga trädets storlek, uttrycka kvalitet, medge förflyttning, minimera skaderisker* är några exempel som visar principen. Ibland kan det behövas förtydliganden eller preciseringar som till exempel angivelsen av ett specifikt gradtal. När alla funktioner beskrivits på detta sätt gör man en klassificering och delar in dem i huvudfunktion, nödvändiga och önskvärda funktioner. Varje designuppgift har

endast en huvudfunktion som är mer betydelsefull än de övriga funktionerna och denna spelar så att säga huvudrollen. Andra funktioner som måste uppnås i den färdiga formgivningen för att lösa designuppgiften benämns som nödvändiga. Ofta finns också funktioner som man vill sträva efter i sin lösning men som går att vara utan och dessa klassas som önskvärda. I tabell 1 på s. 19 ger jag exempel på hur funktionsanalysen kan ställas upp. Det är fyra spalter som överskådligt beskriver de funktioner som är relevanta för designuppgiften. Prioriteringarna som görs i funktionsanalysen är inte alltid självklara och det kan finnas olika åsikter om vad som är viktigt och inte. Här ser Landqvist bara fördelar i att man redan tidigt i processen diskuterar och går igenom de problem designuppgiften innebär.

I mitt eget arbete har jag till stor del utgått ifrån Landqvists metoder. Det har varit en viktig förutsättning för mig i projektet att genom hans bok kunna få en överblick över designprocessens olika skeden. Med hjälp av hans beskrivning har jag kunnat förutse och planera arbetet. Jag gjorde en förenkling av den process som Landqvist ställer upp och sammanfattade den till fem skeden istället för elva men arbetsgången är densamma. Jag har också haft stor användning av den analysmetod som Landqvist beskriver

men jag har använt den efter eget huvud. Mitt projekt är förutom att vara en designuppgift också ett undersökande av den kreativa processen vilket gjort att jag gått lite annorlunda till väga. I min analys av trädets funktioner har jag undersökt vilka funktioner träd kan ha. Jag har formulerat funktioner på det vis som Landqvist visar, men inte värderat funktionerna gentemot varandra. Min analys har helt enkelt bestått i en lista av alla de tänkbara funktioner för träd som jag kunnat se. På det sättet har jag fått ett stort antal möjliga funktioner och kombinationer av funktioner att utgå ifrån i mitt idéarbete. Det har passat mitt arbetssätt att experimentera under skissprocessen och komma fram med flera olika lösningar. Analysen av trädets olika användningsområden har alltså fungerat som en slags utgångspunkt för idéarbetet och målet har inte varit att lösa alla trädets funktioner i en och samma idé utan att komma fram med flera olika lösningar. I mina idéer för vad som kan ersätta träd har jag sedan arbetat med att uppnå en eller flera av de trädfunktioner som framkommit i analysen.

Tabell 1.

Valda exempel från
funktionsanalys för ryggsäck
ur boken Vilda Idéer och
djuplodande analys, 1994

Funktion		Klass	Anmärkning
medge	persedelförflyttning	HF	kroppsburen
erbjuda	packningsutrymme	N	
äga	smidighet	Ö	

***att hitta det
trädiga***



I projektet vill jag gestalta trädets funktioner. Utgångspunkten är att förstå trädens betydelse i staden och på så sätt kunna ringa in det »trädiga«. För att göra en analys av detta gjorde jag därför en vandring i Uppsala stadskärna. Längs en utvald sträcka där det fanns träd valde jag ut några platser med ensamma träd, eller grupper av träd, och noterade alla de funktioner som jag kunde komma på. Jag skrev ned alla tänkbara funktioner, alltifrån att *erbjuda kisställe för hundar* och *medge klotter* till mer väntade funktioner som att *uttrycka grönska* och *ge skugga*.

Det var mulet och snöslask ute och jag lade stor vikt vid att leva mig in i hur trädens utseende och funktioner varierar med årstid, tid på dygnet och väderförhållanden. Tabell 2 på s. 24-25 visar listan på funktioner. I skissarbetet har jag sedan utgått ifrån dessa »trädfunktioner« och för varje idé har jag fokuserat på att uppfylla en eller några av dem. För varje idé finns också en huvudfunktion som är viktigare än de övriga.

Min vandring genom Uppsala stadskärna



5. Gotlandsparken : träd i parkmiljö

4. Celsiushuset : solitärträd

3. Celsiushuset : trädgrupp

2. Svartbäcksgatan - Bredgränd : solitärträd

6. Östra och Västra Ågatan : alléer

1. Bangårdsgatan : allé

Tabell 2. Funktionsanalys för trädets funktioner

funktion		anmärkning	plats
uttrycka	grönska		1-6
ge	skönhetsupplevelse		1,6
uttrycka	en form eller struktur		1
tillföra	upplevelse		1
visa	samband	mellan slott och järnvägsstation	1 <i>p</i>
dela av	rummet		1,3,6
ta ned	skalan		1
höja	trafiksäkerheten		1
öka	trivsel		1
ge	stöd	åt cykel	1
minska	gatans dominans		1
ange	riktning		1,3
utgöra	kontrast	mot det byggda	1,4,5,6
äga	trädets storlek		1-6
äga	grönska		1-6
uttrycka	liv		1-6
förmedla	årstider		1-6
utgöra	kontrast	mot marken, horisontalplanet	1,2,3,4,6
markera	stråk	två korsande gågator	2
ge	portalverkan		2
ge	ljus		3,6
medge	klotter		3
medge	affischering		3,4,5
ge	skugga		3,5
skapa	rumslighet		3,4,5,6
skapa	identitet		4
ge	innehåll/mening		4
erbjuda	kisställe	för hundar	5
erbjuda	fågelbostad	för småfåglar	5
uttrycka	naturalighet		5
ge	skydd	regn	5

funktion		anmärkning	plats
symbolisera	natur		5
inverka	avstressande		5
trappa ned	höjden	mot ån	5 <i>p</i>
ge	gradvis övergång	bebyggelse till vattenrum, stad –natur	5
fungera	avskärmande	mot trafik	5,6
skapa	intimitet		5
uttrycka	vatten		5
förstärka	vattenkaraktären		5
erbjuda	klättringsmöjligheter		5
erbjuda	sittplats		5
skapa	rumslighet	nattetid	5
markera	Fyrisån		5 <i>p</i>
fungera	sammanbindande	av åns båda sidor	5,6 <i>p</i>
skapa	rumslighet	genom skuggverkan	5
uttrycka	kontinuitet		6
ge	tidsdjup		6
ange	åriktningen	norr till söder	6 <i>p</i>
förstärka	karaktär	av historiska miljö	6
skapa	rum	genom valvverkan	6
ge	upplevelser	i färg	6
äga	organiska former		6
fungera	distraherande	från cykelkaos	6
ge	ljudupplevelser		6
ge	upplevelse av rörelse		6
erbjuda	skatbo		6

Tabellen visar de trädfunktioner som kommit fram i en analys av träd på sex platser i Uppsala. Dessa platser är numrerade 1-6 och finns markerade på kartan på sida 23. I tabellen är platsspecifika funktioner markerade med ett *p* i platskolumnen. De funktioner som använts under idéarbetet är angivna med röd text.

elva idéer

Det här är elva idéskisser för vad som skulle kunna vara **Istället för träd**. I var och en av dem utgår jag ifrån en eller flera av de funktioner som framkommit i min analys av det trädiga. Det är idéer i skisstadiet och alltså inga färdiga förslag. Bland idéerna har jag valt att vidareutveckla en. Den presenterar jag längre fram i skriften i kapitlet *Trasmattan*. De elva idéerna presenteras i den kronologiska ordning de kommit till. I nästa kapitel *Skissprocessen* redogör jag för själva skissprocessen och hur jag kommit fram till dessa idéer.

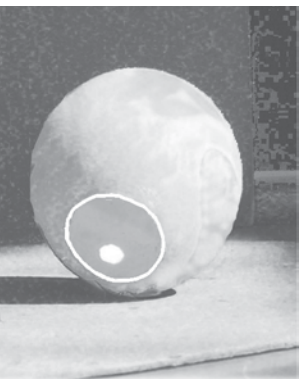
Grönskande träd, löv som prasslar och faller till marken, dofter av blommande träd, träd som ögat ser men som handen inte kan ta på. Min tanke är att *Illusion av grönska* kan bli verklig genom holografisk verkan. Det är hologram i trädets storlek som i kombination med ljud och dofter ger en upplevelse av det levande trädet. Dessa trädillusioner har inga krav på ståndort, kräver ingen skötsel och tar heller ingen plats i en trång stadsmiljö.



illusion av grönska

funktion
uttrycka grönska
äga trädets storlek





I *Runda rum* tar jag fasta på naturens avstressande och helande inverkan på människan. Jag tänker mig runda oaser med en ljudmiljö som är avskärmad från omgivningen, oaser som står mitt inne i stadsvimlet. Inne i de runda rummen hörs ljud av porlande vatten, fågelsång och sus av lövverk som för tankarna till naturen. Tack vare relativt små öppningar ut och ljudisolering tränger omgivande ljud inte in. Rummen rymmer upp till åtta personer som sitter i cirkel. Det är sittplatser i form av bänkar längs väggarna. Färgsättningen på insidan är enkel med en lätt struktur på som ögat kan vila på vilket bidrar till en harmonisk stämning. Det hektiska stadslivet kan skymtas genom öppningarna och det tydliggör rummens funktion. Mitt i staden erbjuder de runda rummen platser att dra sig tillbaka på och rum att reflektera i. Inspirationen till form och mönster kommer från jordklotet.



runda rum

funktion

inverka avstressande

erbjuda sittplatser

uttrycka grönska



Här har jag skapat en artificiell trädmiljö. *Träddigt* är en kombination av väggmålning och skulpturer som tillsammans ger en trädupplevelse och skapar ett dramatiskt litet stadsrum och entré. Inspirationen kommer från tallens raka och högresta stammar. Det är pelarformer med personlighet, en installation som fungerar alla årstider.

träddigt

funktion
skapa identitet
uttrycka grönska



I den här idén som jag kallar för *Grönt golv*, breder ett mjukt och grönt golv av konstgräs ut sig i mellanrummen längs stadens gågator. Det är ett konstgjort material som skapar en konstig artificiell stämning samtidigt som det i färg och känsla kontrasterar mot arkitektur och hårda ytor och för tankarna till naturlighet och till gräs och grönska. Grässtråken bildar ett mer eller mindre sammanhängande nätverk som binder samman stadens mest centrala delar.

grönt golv

34 elva idéer

funktion
utgöra kontrast mot det byggda
uttrycka grönska



I *Slingrande ljus* undersöker jag rumsliga förhållanden och gränser. Det är väggar och golv som flyter samman till en oskiljbar enhet. Ljusslingor är omsorgsfullt placerade i marken och fasaden för att synas så lite som möjligt dagtid då lamporna är släckta. Men nattetid då lamporna lyser framträder mönstret och gränserna mellan väggar och mark upplöses.

slingrande ljus

36 elva idéer

funktion
ge ljus
skapa rumslighet



Med *Rotbonsai* vill jag sätta fokus på de delar av trädet som vi inte ser och som vanligtvis finns under mark. Rotsystemet utgör en stor del av den totala volymen. Det är ett intrikat system av kablar och trådar i olika tjocklekar som ger växten näring och som har ett skönhetsvärde som kan lyftas fram. Ett alternativ för trädplantering på platser i staden som av olika orsaker inte tillåter trädplantering.

rotbonsai

funktion
uttrycka grönska
äga grönska
äga trädets storlek



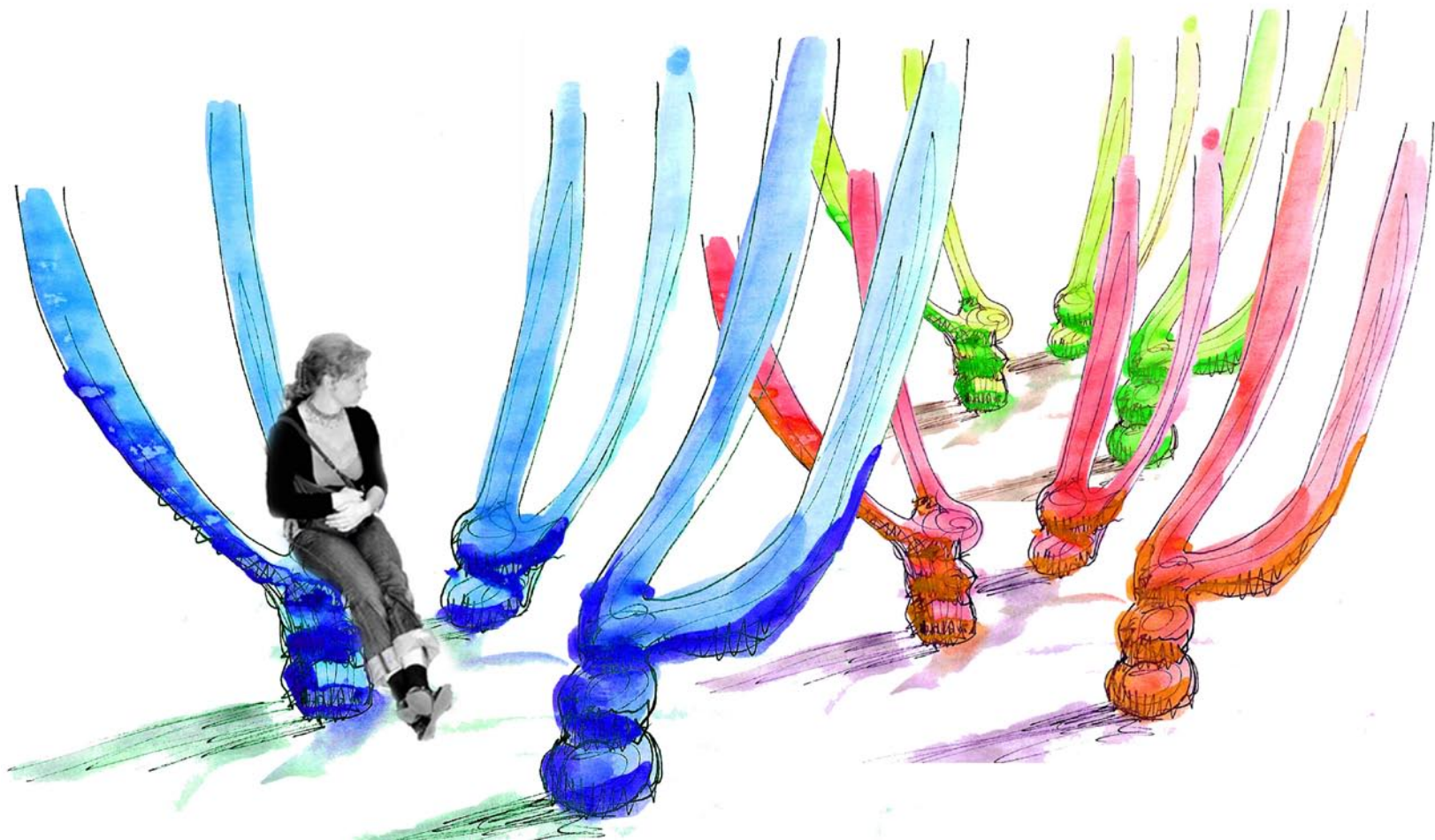
foto:Simon Fogelqvist

Här tänker jag mig trädlika organiska former som ger ett spännande inslag i stadslandskapet och som kontrasterar mot den byggda arkitekturen. *Trädformer som sittplatser* fungerar på samma gång som rumsskapare och sittgrupper på platser där människor väntar eller vistas, till exempel vid busshållplatser eller utanför entréer. Färg och antal trädformer kan varieras och anpassas beroende på plats.

trädformer som sittplatser

40 elva idéer

funktion	
erbjuda sittplatser	
uttrycka grönska	

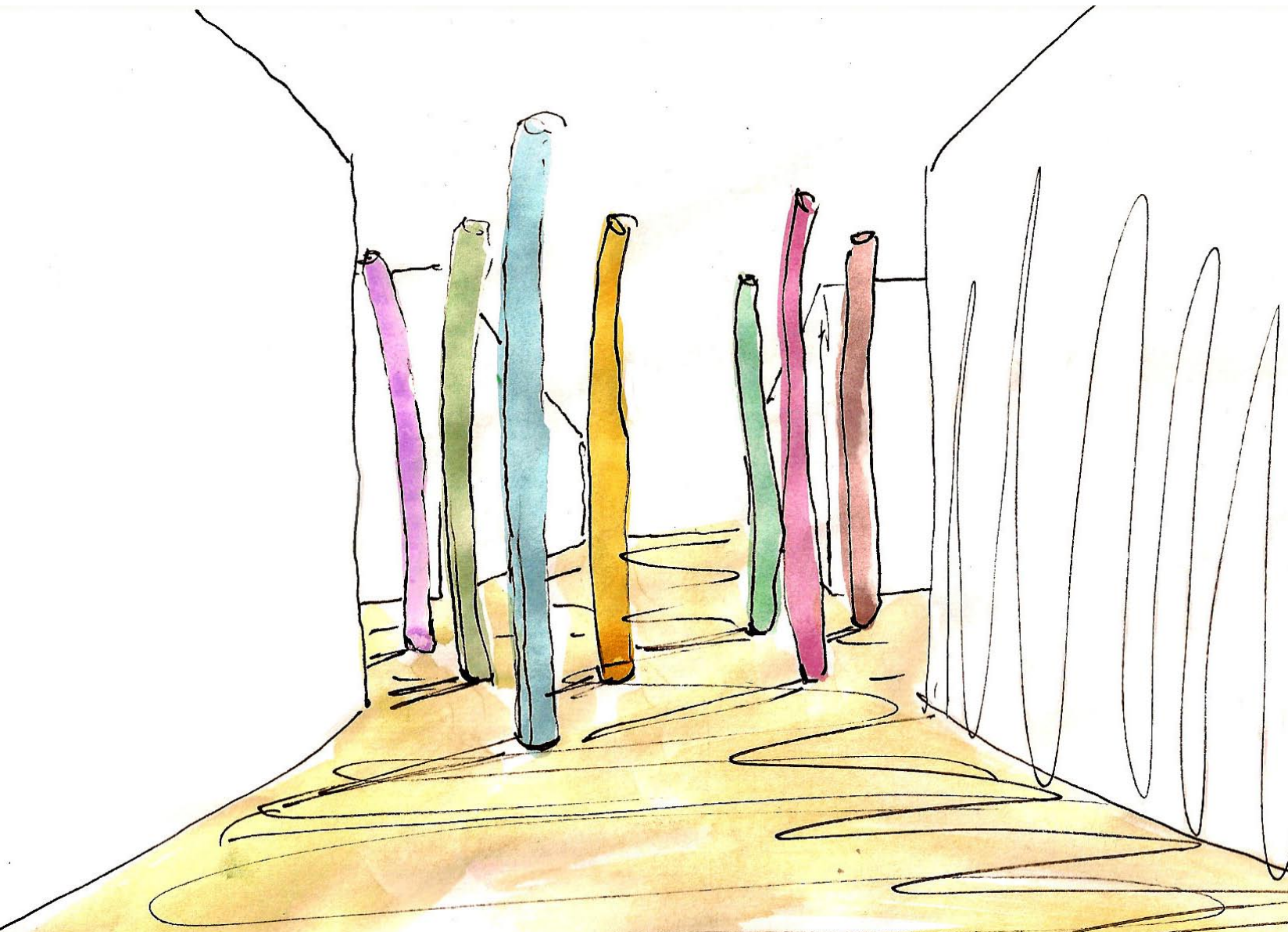


I *Passage* fokuserar jag på en plats och dess funktion. Det är en grupp pelarformer som markerar att två gator möts och förstärker känslan av passage och som visar att man som gående behöver sakta ner på stegen. Pelarhöjden varierar något men är i ungefärlig storlek desamma som omgivande huskroppar. Associationer till trädstammar ligger nära till hands men skulpturerna skiljer sig från riktiga trädstammar i färg, yta och struktur.

passage

42 elva idéer

funktion
markera två korsande stråk
uttrycka grönska



Skulptur med flera ansikten fungerar på samma gång som skulptur och som klotterplank. På framsidan framträder två uthuggna ansikten som kommunicerar medan baksidan av stenen är slät. Där kan var och en med krita skriva eller rita det som faller en in. Skulpturen ansluter tätt mot marken vilket gör att markplanet framhävs. Det är en stor pjäs på två meter som skapar rumslighet omkring sig. Belysning av skulpturen nattetid skapar stämning.

skulptur med flera ansikten

44 elva idéer



funktion

medge klotter

skapa identitet



Jag tänker mig vattenrummet i Fyrisån i Uppsala som en plats att vistas på och flottar som flyter mitt i staden med utsikt över folkliv och händelser. Flottarna fungerar som intima rum lagom för fyra till sex personer där man kan komma nära naturen, vattnet och fåglarna och känna vattnets rörelser. De utgör fridfulla oaser i staden där forsande vatten överröstar trafik och slammer. Det är ett tjugotal flottar med en uppblåsbar och flytande konstruktion av gummi eller plast. Med karakteristisk färg och form utgör *Flottar på Fyrisån* ett blickfång som sätter vattenrummet i fokus.

flottar på Fyrisån

46 elva idéer

funktion
markera Fyrisån
fungera sammanbindande
av åns båda sidor





I den här visionen breder en trasmatta ut sig längs Uppsalas gågata och gör promenaden till en skönhetsupplevelse, för ögat och för fötterna. Med starka färger och med ränder ger den ett lekfullt tillskott i stadsbilden. *Trasmattan* är gjord i gummiasfalt som är ett mjukare markmaterial med svikt. Materialet är ett alternativ till de hårda vägmaterialet som vanligen används på stadens gator och som är mer lämpat för bilar än för människofötter.

trasmattan

funktion
ge skönhetsupplevelse
ge upplevelser i färg
ange riktning



skissprocessen

Genom att betrakta det egna skissarbetet har jag försökt att förstå den kreativa processen. I det här kapitlet beskriver jag idéarbetet och redovisar de olika idéerna i kronologisk ordning vilket gör att man kan följa skissprocessen. Jag ger även en redogörelse för hur jag valde ut den idé som jag fördjupat mig i och som jag gjort till ett färdigt förslag. I nästa kapitel *Analys* försöker jag förstå vad jag gjort.

I skissarbetet har jag växlat mellan olika skisstekniker. Jag har skissat i tanken, med papper och penna, i dator, och i modell och använt mig av olika material, som trä, gips, modellera och vattenfärg för att ta några exempel. En utgångspunkt har varit att försöka frångå mina egna förutfattade meningar och invanda tankemönster. De idéer som jag kommit fram till är inte fullständiga och bearbetade lösningar utan just idéskisser. Relativt snabbt har jag övergett en idé för en annan. Ibland har jag i ett senare skede återkopplat till en tidigare idé och vidareutvecklat den och processen har så att säga inte varit linjär.

Illusion av grönska



Från början var jag mest inspirerad av trädets fysiska form och försökte på olika sätt uttrycka grönska med mina idéer. *Illusion av grönska* var den allra första som föll mig in när jag började fundera kring ämnet. Jag försökte hitta alternativ till träd och det föll sig naturligt att skapa en illusion, en avbildning av trädets som det ser ut på riktigt. Och så kom jag att tänka på holografiska bilder och tänkte att fenomenet måste gå att göra även i stor skala.

Runda rum



Runda rum var den idé som kanske tog längst tid att kläcka. Det var i början av idéprocessen och jag hade inte riktigt kommit igång. Liksom i den förra idéskissen, *Illusion av grönska*, har jag utgått ifrån huvudfunktionen att *uttrycka grönska*. Det jag har tagit fasta på är sambandet mellan träd och natur. Idén är en variant på att skapa en *Illusion av grönska* men istället för en visuell illusion skapar jag en artificiell naturupplevelse genom att använda ljudförnimmelser. Förutom att *uttrycka grönska* ger idén också funktionerna att *inverka avstressande* och att *erbjuda sittplatser*, funktioner som tillkommit allteftersom idén vuxit fram. De *Runda rummen* är oaser i storstaden, ett slags fridfulla rum för vila och återhämtning. Inspirationen till idén kommer bland annat från en »tyst« sittmöbel jag såg på möbelmässan i Älvsjö (Stockholm

Furniture Fair, 2006). Jag fastnade för tanken att göra »ett rum i rummet« och att tänka i aspekter av ljud. Denna sittmöbel var äggformad vilket gjorde att jag associerade till jordklotet. Inspiration till mönster och form kommer alltså därifrån.

Under processen har kreativiteten kommit och gått i ett slags kreativa skov där en idé sällan kommit ensam. Den här idén och de två följande gjordes samma dag och de är alla tre resultat av skissande i photoshop. Jag tänkte fortfarande i termer av grönska när jag gjorde den här idéskissen. Men istället för att efterlikna det levande trädet ville jag skapa något mer dramatiskt och artificiellt, en trädmiljö, som en scenografi på teatern fast mitt i staden där människor lever sina vardagsliv. Jag funderade mycket kring trädets fysiska form och över vad det är som gör att vi i våra medvetanden har en så stark idé om hur träd ser ut. Vad är det som gör trädet? Vilka är egentligen karaktärsdragen? Naturligtvis finns inget givet svar men av det här förslaget drar jag slutsatsen att pelarformer faktiskt för tankarna till träd.

Under skissprocessen har jag strävat efter att tänka nytt och att tänka tvärtom och den här idén är på sätt och vis en motsats till

Trädlikt



Grönt golv



det förra. Kopplingen till grönskan finns men istället för att tänka pelare tänkte jag grönt, istället för vertikalt tänkte jag horisontellt. Det är ett grönt golv av konstgräs som breder ut sig längs gågatorna i centrum. Först skissade jag på en mindre yta och en annan plats innan jag kom på att ta ett större grepp och fylla upp hela mellanrummet. Först tänkte jag mig också riktig vegetation istället för konstgräs men eftersom det är känsligt för slitage valde jag att föreslå ett konstgjort material istället.

Slingrande ljus



Handen har fått tänka själv i den här idéskissen där jag velat skapa ett alternativ till den julgransbelysning som vintertid hänger i träden på platsen. Funktionerna som jag utgått ifrån har alltså varit *att lysa* och *att skapa rumslighet*. Det är ljusslingor som markerar rummets konturer men samtidigt suddar ut gränserna mellan väggar och golv. Jag skissade upp idén i photoshop och slingorna är de ursprungliga penseldragen.

Ibland har det kreativa arbetet också varit en kamp. Jag har haft dagar av idétorra som inte resulterat i mycket mer än ett dåligt humör. Ett sätt att komma vidare i arbetet har varit att helt enkelt skissa på och förlita sig på att idéerna kommer. Ett exempel är när

jag kläckte den här idén om att göra bonsai med rötter. Min tanke var att presentera åtminstone ett grönt alternativ med levande grönska. I flera dagar jobbade jag på utan att komma fram till något riktigt bra då jag återigen slogs av tanken att tänka tvärtom och kom på idén lyfta fram den del av trädet som vi inte ser och som är under mark.

Rotbonsai



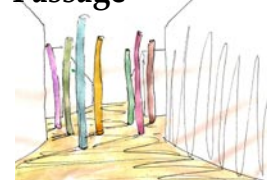
En aspekt av skissarbetet har varit att den egna skissen gett associationer som lett idéarbetet framåt. När jag gjorde den här idéskissen, som jag kallar *Trädformer som sittplatser*, skissade jag förutsättningslöst i modellera och med vattenfärg och det var skissens former som förde tankarna till de sittplatser som jag föreslår. I det här fallet har jag alltså egentligen inte helt följt min egen metod att gestalta utifrån en funktion utan tvärtom har gestaltningen gett funktionen.

Trädformer som sittplatser



I den här idén har jag utgått ifrån funktionen att *markera mötet mellan två gångstråk*. Tanken är att förstärka känslan av passage genom att ställa ut trädlika pelare i husets storlek i korsningen vid gågatan. Jag skissade upp idén i vattenfärg och mer eller mindre samtidigt som *Trädformer*. När jag skissade och tänkte

Passage



på den här lösningen använde jag även modell som stöd för att kunna leva mig in i platsen.

Skulptur med flera ansikten



En av utgångspunkterna i skissarbetet har varit att använda olika tekniker och *Skulptur med flera ansikten* är ett resultat av det. Jag ville jobba skulpturalt och i gips. Inför arbetet med *Skulptur med flera ansikten* hämtade jag inspiration från konståbäckar men inspirerades snarare av andras kreativitet än av något speciellt verk. Jag utgick ifrån funktionerna *att ge identitet* och *att medge klotter och grafitti* och bestämde mig för att göra en kombinerad skulptur och klottervägg. Till att börja med gjorde jag en tvådimensionell skiss som jag sedan utgick ifrån när jag karvade i gips med kniv. Originalen är 9x7 centimeter stort.

Flottar på Fyrisån



I skissarbetet har också slumpen haft betydelse. Yttre händelser har gett associationer och idéer som lett fram till nya idéer. Ibland har jag också kläckt idéerna när jag kopplat av från projektet och *Flottar på Fyrisån* är ett exempel på det. Jag hade suttit hemma med modell och skissat på lösningar på hur man skulle kunna framhäva Fyrisån och hade idéer om bryggor eller andra former av överbyggnader. Men det var när jag var på promenad med

barnen som jag passerade platsen och fick idén om flottar. Vädret var soligt och varmt och många människor vistades längs ån. Jag slogs av tanken att det skulle vara härligt att komma närmare vattnet och att vistas på vattnet. En annan tanke som föll mig in och som jag tog fasta på var att ungdomarna satt i grupper och *Flottar på Fyrisån* är därför tänkta att vara en slags flytande sittgrupper.

Trasmattan som är den sista idén jag presenterar kom till under ett samtal. Jag hade visat mina idéer och Grönt golv ledde in samtalet till ett kåseri av Ludvig Rasmussen där han tyckte att det är hårt för fötterna på stadens gator och att detta borde man göra något åt. Samma dag hade jag gjort en färgglad och randig skiss som jag nu kom att associera till. För mitt inre såg jag bilden av en trasmatta längs gågatan i Uppsala. Idén om att använda gummi-asfalt som jag föreslår att trasmattan skall anläggas med fick jag ifrån ett tidigare kursprojekt där jag använt just gummi-asfalt i en torgmiljö.

Efter att ha genomfört skissprocessen gick jag igenom idéerna för att se vilka som hade potential att kunna vidareutvecklas och

Trasmattan



Att välja idé

som skulle kunna realiserar. Min tanke var att välja ut den bästa idén och jobba fram ett färdigt förslag för den. När jag värderade de olika idéskisserna tittade jag bland annat på hur väl de löser respektive huvudfunktion och hur funktionen återspeglas i formen. Hos några av idéerna såg jag brister som gjorde att jag valde bort dem eftersom de skulle bli svåra att realisera. *Illusion av grönska* skulle till exempel sannolikt bli dyr om ens möjlig att utföra och *Runda rum*, *Rotbonsai* och *Flottar på Fyrisån* räknade jag som svårskötta.

De idéer som jag intuitivt tyckte mest om; *Slingrande ljus*, *Passage* och *Trasmattan* visade sig vid en objektiv genomgång också vara de idéer som både hade förutsättningar att förverkligas och som hade störst kvalitéer. De är alla realiserbara lösningar och renodlade idéer som löser respektive huvudfunktion på ett tydligt sätt. Intressanta och rumsliga kvaliteter finns i *Slingrande ljus* och *Passage* men *Trasmattan* är den idé där formen uttrycker funktionen bäst vilket gjorde att jag valde att fördjupa mig i just denna idé. *Trasmattan* framstår också som den mest innovativa idén då jag föreslår ett nytt och oprövat användningsområde för gummiasfalt.

analys

Som jag beskriver i kapitlet *Skissprocessen* har jag mer eller mindre metodiskt försökt att komma fram till olika idéer. Jag har växlat mellan olika skisstekniker och försökt vända och vrida på mina egna perspektiv. Det har behövts en startsträcka för att komma igång men sedan har ofta flera idéer kommit upp samtidigt, kreativiteten har så att säga gått i skov. Inspirationen till idéerna har kommit från olika källor; från iakttagelser av omgivningen, från samtal och genom associationer till den egna skissen för att ta några exempel. Flera idéer har kläckts när jag kopplat av från arbetet och trots att jag försökt gå metodiskt tillväga visar det sig att slumpen haft en betydande roll för att föra arbetet framåt.

Landqvists kronologiska beskrivning av designprocessen har väglett mig genom projektet. Landqvists metod har fungerat väl och den har hjälpt mig att sätta fokus på det väsentliga i designuppgiften. Med den så kallade funktionsanalysen som redskap har jag kunnat ringa in trädets olika funktioner som jag sedan gestaltat. Genom att renodla de funktioner som man vill uppnå med ett designarbete syftar Landqvists metod till att komma fram till generella lösningar, det vill säga till objekt. De flesta av de elva idéskisser som jag presenterar är av generell art men några av dem är rumsliga lösningar där jag gestaltar hela

miljöer. Istället för att gestalta rena funktioner har jag nämligen även låtit mig inspireras av de platser som jag utgått ifrån i analysen.

En tillbakablick på idéskisserna visar en utveckling från en strävan att efterlikna träd och grönska till allt friare tolkningar av vad som är trädigt. Trädtemat lyser naturligtvis igenom hela arbetet. Att jag hämtat inspiration ifrån trädets fysiska form är tydligt i många av idéerna. *Illusion av grönska*, *Trädigt*, *Rotbonsai*, *Trädformer som sittplatser* och *Passage* är alla exempel på detta. Det är vertikala former eller färgen grön som på olika sätt för tankarna till träd eller skog. I *Runda rum* finns kopplingen till träd via sambandet mellan träd och natur. Jag tycks ha inspirerats av mina egna idéer under processens gång och tankemönster och uttryckssätt kommer igen. Flera av idéerna har därför gemensamma nämnare. *Skulptur med flera ansikten* och *Flottar på Fyrisån* är till exempel båda interaktiva och innefattar mänsklig aktivitet. *Grönt golv* och *Trasmattan* utgår båda ifrån markplanet, och förslagen *Passage* och *Trasmattan* har liknande linjer och färgtema. När det gäller *Trasmattan* kan den ses som en syntes av flera olika idéer, en blandning av *Grönt golv* och en färgglad kasserad »timskiss« som jag inte riktigt visste vad jag skulle göra

med. Bland idéerna finns flera med rumslig karaktär och att jag skissat i modell har bidragit till det. Tydligast exempel på rumsliga lösningar är idéerna *Slingrande ljus* och *Passage* där de rumsliga förhållandena är en av förutsättningarna för gestaltningen samt *Trädigt* som har ett närmast scenografiskt anslag.

Några av idéskisserna står ut i mängden. *Slingrande ljus*, *Skulptur med flera ansikten*, *Flottar på Fyrisån* och *Trasmattan* är alla idéer där kopplingen till träd inte alls syns i själva utformningen och som på olika sätt skiljer sig ifrån de andra idéerna. *Slingrande ljus* syns till exempel bara på natten. Det är en idé som också utmärker sig genom att vara rumslig utan att vara skulptural. *Flottar på Fyrisån* utgår ifrån helhetsmiljön kring vattnet och ger hela årummet längs Fyrisån en ny mening. Från att huvudsakligen vara ett blickfång blir ån en plats att vistas på, en plats att uppleva med alla sinnen. Inför arbetet med *Skulptur med flera ansikten* hämtade jag inspiration från konstböcker vilket visar sig i idén som utmärker sig med ett eget formspråk. Skissen är ett exempel på hur skissmetoden inverkat på själva idén. Den har, för att använda Landqvists termer, två konkurrerande huvudfunktioner och den skulle vinna på att renodlas till två separata lösningar, till en skulptur eller till ett klotterplank. Bland

skissförslagen utmärker sig *Trasmattan* som det mest renodlade. Det är den idé som tydligast svarar mot ett problem och där formen effektivt svarar mot funktionen. Huvudfunktionen för idén är dock inte något av trädets funktioner utan att göra det skönt för fötterna.

Vid en tillbakablick på skissprocessen och idéskisserna blir det alltså tydligt att jag både följt och avvikit från Landqvists metod under skissprocessen. I de flesta idéer finns kopplingen till trädets funktioner men jag har också under processens gång låtit händelserna styra och tillåtit idéer som kan tyckas ligga utanför designuppgiften. I fallet *Trasmattan* har jag bejakat idén eftersom jag tyckt att den var tillräckligt bra. *Trasmattan* är ett resultat av just detta projekt och jag skulle inte ha kläckt idén om jag inte dessförinnan gått igenom hela skissprocessen.

Som helhet skiljer sig projektet från det designarbete som Landqvist beskriver eftersom det inte från början finns någon beställare utan jag utgår ifrån en egen problemformulering. Ett av målen i projektet har varit att komma fram till ett färdigt förslag. När jag valde ut den idé som skulle vidareutvecklas var det intressant att se att de idéer som jag intuitivt tyckte bäst om också var de som utifrån en mer metodisk analys visade sig vara

de bästa. *Trasmattan* var den idé som jag spontant tyckte bäst om och som dessutom är en renodlad och ny idé. Efter att ha visat idéförslagen för Uppsala kommun var det också just denna idé som man visade intresse för och som jag blev uppmuntrad att vidareutveckla. I det fördjupade formgivningsarbetet har jag därför haft en beställare att arbeta mot.

Inom landskapsarkitekturen arbetar man ofta med problem som rör platsspecifika funktioner. Man måste då ta hänsyn till de unika krav och förutsättningar som finns på en viss plats. Jag har använt trädets funktioner som grund för ett idéarbete och de idéer som jag kommit fram till är lösryckta från de platser som jag utgått ifrån i analysen och som inspirerat mig. Men några av idéerna har ändå en mer eller mindre stark platsanknytning och starkast är kopplingen i *Flottar på Fyrisån* vilket ju beror på att funktionen, att sätta *Fyrisån i fokus*, är just platsspecifik. I till exempel *Passage* har platsen betydelse men idén är mer generell anpassad till en viss typ av stadsmiljö. *Runda rum* är däremot ett exempel på en idé som är helt oberoende av plats. När det gäller det färdiga förslag som jag fördjupat mig i så har jag utgått från det platsspecifika när jag integrerat *Trasmattan* i en gatumiljö. Förslaget beskrivs utförligt i nästa kapitel *Trasmattan*.

Utifrån erfarenheter av min egen skissprocess drar jag slutsatsen att den kreativa processen är en associations- och händelsekedja där impulser och intryck hakar i varandra på ett icke-linjärt sätt. Det är en process där många faktorer inverkar och hur händelseförloppet ser ut varierar därför från en gång till en annan. Metoden som används, intryck från omgivningen och slumpen är alla faktorer som har betydelse för vad som kommer ut av ett kreativt och undersökande arbete. En aspekt är också hur kreativiteten kommer och går i vågor och att det tycks finnas ett behov av ställtid, ett slags förberedelsetid innan det kreativa tillståndet infinner sig och kreativiteten börjar flöda. Det tycks som att den kreativa processen pågår som en passiv aktivitet när man kopplar av. Problemlösningar och idéer uppenbaras många gånger vid just sådana tillfällen och min tolkning är att det har att göra med att man då inte fokuserar på ett resultat utan låter tankar och associationer leta sig fram fritt.

trasmattan

Här presenterar jag det färdiga förslag som är en vidareutveckling av idéskissen Trasmattan. Jag har fått tillfälle att arbeta med Uppsala kommun som genom Lisen Hessner (2006-05-18), kulturstrateg, visat intresse för förslaget och tanken är att förslaget skall samspela med annan utsmyckning på Dragarbrunnsgatan i Uppsala. Min förhoppning är att förslaget skall realiseras men i skrivande är detta inte helt klart.

Vems är gatan? Det är många som skall dela på utrymmet och olika behov som behöver beaktas. Bilister, cyklister, fotgängare, rörelsehindrade och barnvagnar skall alla samsas. Men vem är gatan egentligen planerad för? I ett förslag på utsmyckning för Dragarbrunnsgatan i centrala Uppsala vill jag lyfta fram denna fråga och jag slår ett slag för fotgängarna. Det handlar bland annat om att istället för de hårda material som vanligen används i gatumiljöer införa ett nytt material på gatan som är mjukare och mer anpassat efter människans fötter och konstitution. Det är också mycket färg och en fröjd för ögat.

Dragarbrunnsgatan är en av Uppsalas mest centrala gator och den står inför betydande förändringar som kommer att påverka hela gatans karaktär (Ingvar Blomster, 2006). Det som idag är en slamrig och rörig bussgata skall bli ett harmoniskt

handelsstråk. Baksida skall göras till framsida. Uppsala kommun har låtit ta fram ett programförslag där man tar ett helhetsgrepp på hela gatusträckningen (Byggnadsnämndens handling 2004/20100-1, 2004). I förslaget har jag utgått ifrån detta program och tagit hänsyn till de förändringar längs Dragarbrunn som föreslås.

Min vision är att trasmattor breder ut sig längs gångstråket på Dragarbrunn och gör promenaden till en upplevelse för ögat och för fötterna. Med starka färger och med ränder blir det en färgklick och ett lekfullt tillskott till stadsbilden. Det är mattor av gummiastfalt, ett mjukt markmaterial med svikt som är skonsamt för människofötter.

Mattor läggs på fyra olika ställen och upprepningseffekten gör att temat blir ett karaktärsdrag för hela stråket. De placeras på strategiska platser där många människor passerar och som är lite öppnare vilket gör att mattorna kommer till sin rätt.

Två viktiga stråk möts vid korsningen Dragarbrunnsgatan och S:t Persgatan och skapar en torgbildning. Trasmattan smälter in som en del av torget. Jag tänker mig mattorna främst som gångytor men det finns inget som hindrar att man placerar ut möbler och annat på dem om det görs med eftertanke.



Materialet i trasmattan är gummiasfalt, ett mjukt markmaterial som används utbrett som fallskyddsunderlag på lekplatser men som också kan användas för gångytor (muntl. Nilsson Hans,2006). I Tyskland finns flera exempel där man använt materialet på detta sätt och som visar att det håller för slitage (muntl. Gunhild). Ytan kan borstas ren och kan vid hård nedsmutsning tvättas med tryckluftsspruta (muntl. Nilsson Hans,2006). Tuggummi avlägsnas med så kallad kylspray (internethemsida, Scantech). Tack vare mattans mönster underlättas lagning och en eller några ränder kan lätt bytas ut vid skadegörelse utan att det syns (muntl. Nilsson Hans,2006).

material



Trasmattan breder ut sig längs gaturummet utanför arkaderna vid Handelsbanken vid korsningen med Vaksalagatan. Enligt programförslaget kommer trottoaren nämligen att breddas just här.

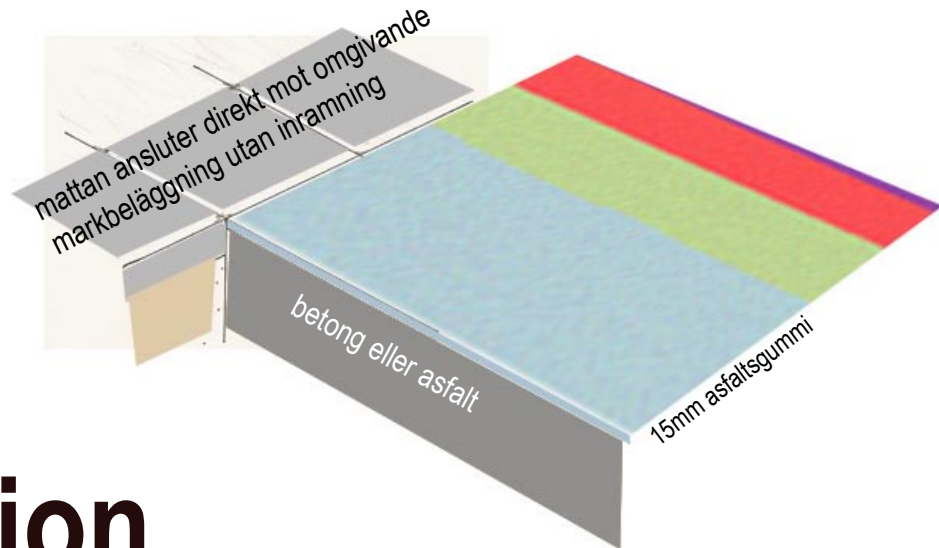
Mattorna är lekfullt färgsatta med tio olika färger som skapar variation i ett enkelt mönster. En varierad randbredd enligt måtten 50/30/15 centimeter och linjeringar som inte är helt raka ger ytterligare liv. Färgvalet har gjorts utifrån färgprover från Lekplatskonsulten AB.

mönster



En Trasmatta anläggs utanför nuvarande biografen Royal. Kvarteret kommer enligt Uppsala kommuns programförslag att glasas in på nedre botten.

Mattorna gjuts på plats. Ett 15mm tjockt lager gummiasfalt läggs på en hårdgjord yta i asfalt eller betong (Nilsson, 2006). Mönstret för linjeringen ritas upp på plats vid anläggandet. Kostnaden kommer att ligga mellan 650 -700 kr/m². Den totala ytan av alla fyra mattorna är 267 m².



konstruktion



Vid korsningen Dragarbrunnsgatan
och Vretgränd planeras ett nytt torg
och trasmattan kommer till sin rätt på
denna öppna plats.

Färgsättning

capri blue

orange

rose



turquoise blue

may green

pearl

lemon yellow

patina green

black



plan

T **S** **S** **S**



***avslutande
reflektioner***

Det har varit ett spännande och lärorikt projekt. Jag har fått undersöka, experimentera och skapa och fått upp ögonen för nya sätt att tänka. Genom att skissa i olika tekniker har jag fått nya redskap inför framtiden. Speciellt värdefullt har det varit att förstå möjligheterna med att arbeta med modell.

Som blivande landskapsarkitekt har det varit berikande att fördjupa sig i metoder för formgivning. Det är intressant att så här i efterhand se hur projektet kommit att överensstämma med hur Landqvist beskriver arbetsprocessen och att jag gått igenom de flesta av de arbetsskeden som han delar in designarbetet i. Jag kan konstatera att designarbetet för industrideSIGN och landskapsarkitektur har många gemensamma drag och att utgångspunkten är densamma. Det handlar om att lösa problem och om att forma funktioner. Landqvists generella perspektiv på designproblem ser jag som ett komplement till det platsspecifika perspektiv som är karaktäriserande för landskapsarkitekturen. Eftersom landskapsarkitektur är en bred disciplin kan det även handla om generella problemlösningar och jag kan se funktionsanalysens användbarhet, till exempel vid utformning av detaljer, men även när det gäller att formulera problemen vid planering av hela miljöer.

Det undersökande och experimenterande inslaget i projektet där jag prövar skissmetoder och undersöker den kreativa processen har gjort att jag inte följt Landqvists modell fullt ut. Jag har ändå tillägnat mig kunskapen om hur formgivning av produkter går till. Det skulle vara intressant att genomföra ett rent formgivningsprojekt och kanske att göra det i samarbete med andra eftersom jag tror att det kan gynna den kreativa processen. I det här projektet har jag dock valt en friare tolkning av ett designproblem där syftet med arbetet bland annat varit att pröva olika idéer och att som landskapsarkitekt få gestalta med andra material än levande växter. Jag kan tänka mig ett framtida projekt med samma titel som skulle kunna handla om att få in riktig grönska på platser där det inte går att plantera träd i marken.

En svårighet som jag stött på i projektet har varit att betrakta mitt arbete medan det pågår. Arbetet har så att säga bestått av två parallella arbetsprocesser vilket gjort att jag ibland upplevt det som att projektet haft dubbla syften och mål. Framför allt har det försvårat presentationsfasen då dessa båda processer skulle sammanfattas och redovisas i ett och samma arbete.

I projektet har jag fördjupat mig i detaljutformning och jag har fått tillfälle att arbeta med Uppsala kommun med mitt förslag

Trasmattan. Här har jag fått anpassa mig till verklighetens behov och beställarens önskemål och fått en inblick i planeringsprocessen vilket varit mycket givande. Min förhoppning är att mitt förslag kommer att realiseras.

En fråga som jag ställt mig är om metoden som jag använt mig av i projektet, där jag så att säga söker mig fram till något som jag inte vet vad det är, kan användas inom landskapsarkitekturen. Den är tidskrävande och garanterar inte ett givet resultat. Därför tror jag att den inte fungerar i situationer då man arbetar mot en beställare som efterfrågar specifika mål. Däremot kan nog enstaka nyskapande projekt bedrivas på det sätt som jag genomfört mitt arbete.

Från att ha börjat som ett formgivningsprojekt utvecklade sig arbetet till att hamna någonstans mellan konst och arkitektur. Flera av de idéer som jag kommit fram till är i första hand tänkta som utsmyckning. Här har jag känt att jag är på gränsen till att gå utanför det traditionella området för landskapsarkitektur. Samtidigt anser jag att landskapsarkitekturen har ett mer eller mindre unikt helhets- och rumsligt perspektiv som kan leda till intressanta tolkningar av platser och av mellanrummen. Vi borde i framtiden få se mer av landskapsarkitektur som utsmyckning av det offentliga rummet.

källor

Referenslistan består av två slags referenser:

1. sådana som jag refererar till i texten och
2. sådana som haft betydelse som inspiration i mitt arbete.

Skriftliga källor

Bergström m fl, *00. Inredningar utföres*
Printfabriken i Karlskrona, 200 (inspiration)

Brunius Jan, *Signums svenska konsthistoria Konsten 1950-1975*,
Signum, 2005 (inspiration)

Byggnadsnämndens handling 2004/20100-1, *Vision Dragarbrunnsgatan*
programrådshandling 2004 12 16
Uppsala kommun, 2004

Danielson Sofia, *Signums svenska konsthistoria Konsten 1915-1950*
Signum, 2002 (inspiration)

Hellmark Christer, *Typografisk handbok*
Stockholm, 2004 (inspiration)

Landqvist Jan, *Vilda idéer och djuplodande analys om designmetodikens grunder*
Carlssons bokförlag, 1994

Rydberg J. och Åkerberg A., *Bilder av praxis- reflektioner kring arkitektens arbetsprocess*
examensarbete vid institutionen för landskapsplanering, SLU, 2003 (inspiration)

Russel John, *Henry Moore*
Pelican books, 1973 (inspiration)

Sureplay fallskydd för lekplatser, produktblad, Trafik och Fritid Entreprenad AB, 2003

Muntliga källor

Aronsson Dan, DAB Doniflex, Göteborg, 2006-08-24 (telefon)
Björkman Kristian, Vägverket Produktion, Göteborg, 2006-08-24, (telefon)
Blomster Ingvar, Uppsala kommun, 2006-06-29
Hessner Lisen, Kulturförvaltningen, Uppsala, 2006-05-18, 2006-06-08
Nilsson Hans, Lekplatskonsulten AB, Aneby, 2006-05-09 och juni 2006 (telefon)
Stomilovic William, Trion Tensid AB, Uppsala, 2006-09-01 (telefon)
Hiney Gunhild , Procon, Tyskland, juni 2006 (telefon)

Internet

Scantech, Aerosoler, Kylspray, hämtad 2006-06-24
<http://www.scantech.tm/varuinformationer/AEROSOLER/KYLSPRAY.pdf>

Mässor, utställningar och anläggningar

Lekplatsanläggning, Vretens förskola, Storvreta, 2006-05-09	(inspiration)
Stockholm Furniture Fair, Älvsjö, 2006-02-10	(inspiration)
Uplandsmuseet, Allmän utställning, Uppsala, 2006-04-03	(inspiration)
Uppsala Konstmuseum, Allmän utställning, Uppsala, 2006-03-23	(inspiration)
Vårsalongen workout, Liljevalchs Konsthall, 2006-02-26	(inspiration)

